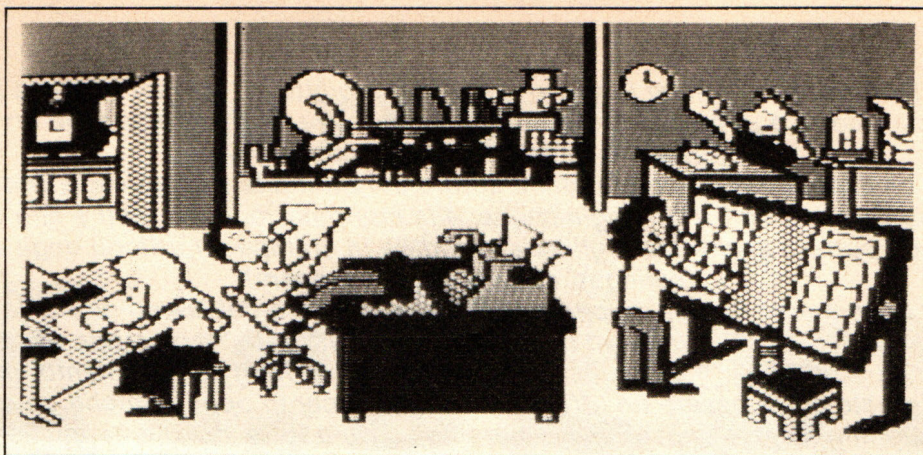
Miracoli dell'informatica! Anche il sogno, per molti proibito, di fare un giornale tutto da sé, o in una ridotta équipe di amici riuniti in una stanza, e di stamparsene un certo numero di copie, diventa possibile.
Potrete fare un'esperienza completa: dallo studio dei titoli alla ricerca delle immagini, dalla redazione degli articoli all'impaginazione, alla composizione dei testi e alla stampa. Volendo potrete anche raccogliere e mandare in stampa gli articoli degli amici collegati con voi per via modem!
Potrete far tutto anche da soli, superando tutte le fasi vere del lavoro giornalistico. In tal modo sarete capaci di realizzare una pubblicazione strutturata, vera, mettendo alla prova la vostra predisposizione per il giornalismo, magari scoprendo in voi un talento insospettato. Il vostro giornale potrà essere un affascinante divertimento oppure anche un impegno di tipo professionale. Sarete capaci di simulare una rivista folle, divertente anche se priva di professionalità, oppure realizzerete, nel numero di copie da voi stabilito, la vostra rivistina aziendale, o il vostro giornale di classe, in parole povere quello che nel mondo intero viene definito un "house organ".
Per realizzare tutte queste belle cose non dovrete possedere necessariamente delle cognizioni giornalistiche però sarà necessario che abbiate dimestichezza col vostro computer e soprattutto che abbiate fatto tesoro delle nozioni di informatica contenute in questa rivista.
Ancora una volta FLOPPY 64 ha saputo riervarvi, crediamo, una bella sorpresa. Arrivederci al prossimo numero.

Se vuoi conservare il manuale con il dischetto incolla qui con un bi-adesivo il retro della bustina

FLOPPY 64
Periodico mensile di cultura informatica e programmi. Anno II n. 4. Edizioni LOGICA 2000 srl. Direzione, amministrazione e redazione: Via Martiri Oscuri 21 Milano. In corso di Registrazione presso il Trib. di Milano. Distribuzione: Marco A.&G. Spa Via Fortezza 27 Milano - Stampa: Aligraf Milano - Direttore responsabile: Antonio Lucarella. Hanno collaborato: Roberta Di Pietro, Alessandra Moro, Alfredo Onofrio, Roberto Treppiedi. Ufficio tecnico: telefono 02/3314868.

FARE UN GIORNALE TUTTO DA VOI

TITOLI - IMMAGINI - REDAZIONE IMPAGINAZIONE - COMPOSIZIONE TESTI - STAMPA

Questo programma è stato creato per giornalisti di ogni età. Persone con molta esperienza scopriranno che ha tutto ciò che è necessario per creare pubblicazioni sorprendentemente ben impaginate e sofisticate. Chi invece è nuovo al giornalismo scoprirà che è una affascinante introduzione al mondo del giornalismo. Creare un giornale sarà innanzitutto una cosa divertente, e nel farlo scoprirete che è un compito in grado di mettere alla prova le vostre capacità organizzative, la vostra capacità di lavorare armonicamente con un gruppo di persone o addirittura di dirigere la redazione di un giornale.

Con questo programma potrete creare giornali, fogli informativi, pubblicità, manuali per la vostra famiglia, la vostra scuola, il vostro club, i vostri amici. Se avete qualcosa da scrivere e volete che si presenti in maniera accattivante, volete che attiri l'attenzione e si diffonda, createlo con FARE UN GIORNALE il programma che qui vi presentiamo. L'unico limite di questo programma è la vostra fantasia.

COME PARTIRE

Il programma per FARE UN GIORNALE vi viene fornito sulle due facciate di un floppy disk. Sul primo lato è registrato il programma vero e proprio. Ogni volta che parleremo di DISCO PROGRAMMA oppure che il programma stesso vi chiederà di introdurre il DISCO PROGRAMMA, ci si riferisce alla prima facciata del disco che vi è stato fornito. Sul secondo lato è registrata una serie di immagini che potete prendere, ritagliare, modificare e usare per commentare graficamente il materiale scritto: articoli, titoli, slogan che avete composto. Ci riferiamo a questo lato del disco come DISCO IMMAGINI.

Per lavorare con questo programma sono anche necessari dei dischetti vuoti, su cui salvare il frutto del vostro lavoro. NON POTETE salvare ciò che elaborate sul DISCO PROGRAMMA o sul DISCO IMMAGINI. Ci riferiamo a questi dischi col nome di DISCHI DATI. Se avete letto il manuale che accompagna il disk drive 1541 sapete che, prima di poterlo usare, un disco nuovo va FORMATTATO. Potete formattare i vostri dischi dati dal BASIC, dal DOS (consultate il manuale del 1541), oppure dall'interno del programma.

Potete chiedere esplicitamente questa operazione dai menù di accesso al disco, oppure lasciare che sia il programma ad accorgersi che un disco ha bisogno di essere formattato. Siate certi di avere un disco dati pronto prima di incominciare a lavorare. Ricordate che DOVETE SALVARE il vostro lavoro prima di tornare al menù principale del

programma, altrimenti andrà tutto perso.
Ricordate infine che è buona norma fare regolarmente delle copie di riserva dei vostri dischi dati. Come ultimo consiglio di organizzazione spicciola, sappiate che dal programma FARE UN GIORNALE dovrete salvare quattro tipi di files differenti: FOTO, TITOLI, PANNELLI (detti per brevità 'PEZZI') e PAGINE.
PANNELLI e PAGINE contengono titoli e foto, ma nella registrazione sul disco di una PAGINA, ad esempio, vengono indicate solo il nome della foto che vi deve comparire e la sua posizione.

È pertanto consigliabile che quella foto sia stata registrata sullo stesso dischetto. In altre parole, TENETE TUTTI GLI ELEMENTI DI UNA STESSA PAGINA SULLO STESSO DISCO DATI. Questo vi eviterà un sacco di confusione e sveltirà il lavoro. Quando salvate qualcosa sul disco vi verrà chiesto un nome da assegnarvi. Battete un nome lungo fino a 8 caratteri, NON CONTENETE SPAZI.

Questo permette al programma di trovare i vostri files senza possibilità di errore. Fatte tutte queste raccomandazioni e dati tutti questi consigli, è giunto il momento di partire. **Inserite il disco nel drive, col primo lato verso l'alto e battete LOAD "BOOT", 8, 1 <RETURN>, poi RUN <RETURN>**. (Se invece caricate prima la presentazione con LOAD"PRESENTAZIONE",8 e date il RUN, dopo la presentazione il programma partirà automaticamente).

Il programma funziona correttamente con lo SPEEDDOS e buona parte dei velocizzatori su cartuccia. È un programma che presenta frequenti tempi di caricamento e di salvataggio, quindi, se non avete velocizzato il 1541, siete avvertiti di portar pazienza. Il programma viene controllato tramite un joystick in porta 2 e/o tramire la tastiera del vostro 64/128. Se usate la tastiera sappiate che dovete usare:
— TASTI CURSORE: per muovere il cursore velocemente
— TASTI CURSORE E TASTO CONTROL ABBASSATO: per i movimenti fini del cursore
— TASTO COMMODORE: come il pulsante del joystick, serve per prendere, lasciare oggetti, disegnare o selezionare delle azioni sui menù.

COSA SI CREA CON IL PROGRAMMA

Sostanzialmente dall'interno del programma create TITOLI, che sono degli 'striscioni' da usare come testata del vostro giornale, e PEZZI, i quali contengono gli articoli e le foto. PEZZI e TITOLI vengono poi accostati per formare una PAGINA. Il programma FARE UN GIORNALE può stampare su due formati di carta: un formato che viene indicato genericamente come 'lettera' e che è praticamente un A4, ed un formato più lungo, definito come 'carta legale'.
Quest'ultimo è un formato di carta tipicamente americano, e misura approssimativamente cm 22x35,5. Il nostro consiglio è di comporre le pagine in formato A4, stamparne una copia con una stampante di buona qualità e riprodurle in serie con una fotocopiatrice. Il programma regge le stampanti grafiche più diffuse nel mondo Commodore. Se avete una MPS 801/803 o simili siete o.k. Se avete una MPS 802 e non avete provveduto a convertirla in stampante grafica con l'apposito kit, oppure avete una lussuosa stampante a margherita, mi spiace, ma dovrete far stampare il vostro lavoro da qualcun altro.
In formato A4 una pagina può essere composta in due formati differenti:
PRIMA PAGINA: Qui andrà l'intestazione del vostro giornale, tipicamente a questa pagina è composta da 1 TITOLO (la testata) e 6 PEZZI.
PAGINA INTERNA: In genere non contiene titoli a tutta pagina, e consente l'accostamento di 8 pezzi.
Se usate (ve lo sconsigliamo) il secondo formato di foglio, potrete inserire in una pagina rispettivamente 8 PEZZI + 1 TITOLO e 10 PEZZI.
Vi muoverete attraverso il programma passando per una schermata in cui è raffigurata la redazione di un giornale con tutte le 'stanze' che la compongono scegliendo una di queste muovendo il cursore entrerete nella appropriata sezione, in ognuna della quale viene svolta parte del lavoro di creazione del giornale.
Nella sezione FOTO potete elaborare le immagini da usare nelle altre parti del giornale. Nella sezione TITOLI create appunto l'intestazione a tutta pagina del vostro giornale. Nella sezione REDAZIONE (RED) create i PEZZI con articoli e illustrazioni. Nella sezione IMPAGINAZIONE (IMPAG) potete acco-

stare le parti definite e creare le pagine complete. Nella sala della rotativa (STAMPA) potete stampare le pagine del giornale e delle singole parti per vedere come si presentano. Nella stanza dei telefoni (MODEM) potete contattare i vostri corrispondenti e redattori e spedire o farvi mandare via modem parti del giornale, dalle foto a intere pagine. Come abbiamo già accennato, mentre vi trovate sulla schermata del menù principale del programma, muovete il cursore sulla sezione desiderata. Quando il nome di quella sezione lampeggia, premete il pulsante o il tasto Commodore e attendete che la parte corrispondente del programma venga caricata dal dischetto.

IL TITOLO

Ogni giornale ha nella parte alta della prima pagina un'area dove è scritto in maniera piuttosto evidente il nome del giornale, accompagnato da altre informazioni. Possono essere presenti dei disegni, il nome della casa editrice, un motto, un sottotitolo, la data, il numero, se volete anche il prezzo. È un elemento molto importante nella composizione del giornale, in quanto è la prima cosa che colpisce l'occhio del lettore. Deve essere significativo, colpire la fantasia, essere in carattere con lo stile che volete dare al giornale, deve rifletterne e condensare la personalità. Una buona intestazione è per il vostro giornale come un bel biglietto da visita, quindi vale la pena di soffermarsi a studiare attentamente come realizzarla, provando e riprovando diverse soluzioni fino a trovare quella che vi sembra la più soddisfacente. È tempo ben speso, tanto più che in genere questa intestazione rimarrà la stessa per tutti i numeri del vostro giornale.

Questo programma vi dà tutti gli elementi e gli strumenti per creare il tipo di intestazione che desiderate.

Per agire in queste sezioni del programma dovete selezionare delle ICONE, così sono chiamati i disegnini che compaiono sulla sinistra dello schermo e che 'clickate' per scegliere uno strumento o un'azione. Vi consegliamo di cominciare la composizione di un'intestazione scegliendo e posizionando un'immagine (sempre che vogliate metterce-la). Per fare questo muovete il cursore

Icone della sezione 'TITOLI'

ICONA 'IMMAGINI'
PER CARICARE DAL DISCO IMMAGINI

ICONA 'FLIP'
PER RIBALTARE UNA IMMAGINE

ICONA 'TOOLS'
PER SCEGLIERE GLI STRUMENTI GRAFICI

ICONA 'ZOOM'
PER INGRANDIRE UN PARTICOLARE

OOPS

ICONA 'OOPS'
PER ANNULLARE L'ULTIMA OPERAZIONE

ICONA 'CESTINO'
PER CANCELLARE IL FOGLIO DI LAVORO

ICONA 'DISCO'
PER CARICARE E SALVARE IL LAVORO

MENU

ICONA 'MENU'
RIPORTA AL MENU INIZIALE DEL PROGRAMMA

sull'icona IMMAGINI, situata in alto a sinistra. Il programma vi chiederà di inserire nel drive il DISCO IMMAGINI. Girato il dischetto in breve comparirà la lista dei disegni disponibili sul disco. Muovete il cursore su uno di questi titoli e premete il pulsante. Comparirà una pagina con una o più immagini.

A questo punto potete non essere soddisfatti e volere vedere degli altri disegni, op-

pure decidere di usare una di queste immagini. Per vedere altri disegni selezionate ancora l'icona IMMAGINI e scegliete un altro titolo dalla lista. Per usare un'immagine muovete il cursore sul disegno desiderato e premete il pulsante. Vi ritroverete sul foglio di lavoro con il disegno 'appeso' al cursore. Muovete il disegno dove volete, quindi premete il pulsante per depositarlo sul foglio. Una copia verrà stampata, ma il disegno resterà appeso al cursore per permettervi di stamparne diverse copie. Per 'staccarlo' dal cursore, muovetelo nella zona delle icone, e sarete di nuovo liberi. L'icona OOPS cancella l'ultima operazione e serve per correggere eventuali errori. Tornando sul disegno e premendo il pulsante potete 'riagganciare' l'immagine. Le immagini posizionate possono essere elaborate in maniera molto sofisticata, vediamo come.

Ogni immagine può essere ribaltata per ottenere l'immagine speculare, ad esempio prendere l'immagine di un tizio rivolto a sinistra e ribaltarla per avere lo stesso tizio rivolto a destra che parla con qualcuno o osserva qualcosa. Per fare questo selezionate l'icona FLIP, che compare solo quando un'immagine è stata posta sul foglio, ed è la seconda icona dall'alto, fatta da due freccine. Selezionata l'icona, tornate sul foglio e premete il pulsante stando sul disegno da ribaltare. Selezionate OOPS per tornare all'immagine di partenza.

Si possono modificare le immagini esistenti o crearne di nuove da zero con una serie di attrezzi (GRAPHIC TOOLS). Per accedervi, selezionate l'icona TOOLS, fatta come una matita, sulla sinistra. Compare una schermata da cui potete scegliere i vostri attrezzi, premendo il pulsante sul quadrato che contiene il TOOL desiderato, e selezionando poi EXIT. In questo schermo troverete:

LINEA, LINEE CONCATENATE, CERCHI, RETTANGOLI, DISEGNO LIBERO, GOMMA.

PENNINI DI VARIO GENERE, da fini a grandi fino alla pistola a spruzzo.

RETINI DI RIEMPIMENTO, per 'colorare' le vostre immagini.

Una serie di set di caratteri in vario stile e dimensioni, l'icona per uscire confermando la scelta (EXIT) e la MANO per spostare le immagini.

Per disegnare con linee cerchi ecc. portate il cursore sul punto di partenza, premete il pulsante e spostatevi. Compare un 'elastico' che si muove col vostro cursore secondo la forma selezionata. Premete il cursore una seconda volta per disegnare. Uscite dal foglio verso sinistra per terminare l'uso dell'oggetto scelto. Ricordate che, se scegliete di spostare l'immagine, potete muovere solo l'originale, le modifiche che avete apportato non vi seguiranno. Morale: siate sicuri che l'immagine sia proprio dove volete prima di metterci le mani. Per riempire un'immagine con un retino muovete il cursore su un punto all'interno di un'AREA CHIUSA del disegno e premete il pulsante. Ricordate che potete annullare l'operazione con l'icona OOPS.

Impostate le immagini necessarie, vorrete senz'altro aggiungere del testo al vostro titolo, bene, allora procedete come segue. Selezionate l'icona TOOLS, cioè quella fatta a matita, e selezionate un certo tipo di caratteri tra quelli segnalati in basso sullo schermo, quindi selezionate EXIT. Una volta tornati sul foglio, porate il cursore sul punto dove volete iniziare l'introduzione del testo. Vi trovate ora in MODO TESTO e potete cominciare a battere alla tastiera. Se battete una lettera sbagliata tornate indietro con i tasti cursore e ribattete la lettera corretta. Notate che il MODO TESTO della sezione TITOLI, come accade nella sezione FOTO, ha solo questo meccanismo molto elementare. Al contrario, la sezione ED, consente una gestione più sofisticata del testo per permettere la battitura di articoli. Per iniziare una nuova linea premete il tasto RETURN ed infine, per uscire dal MODO TESTO premete una seconda volta il pulsante.

Se avete bisogno di lavorare su un dettaglio particolare del vostro disegno potete scegliere di usare lo ZOOM, selezionando l'icona LENTE DI INGRANDIMENTO. Il cursore diventerà un rettangolo che potete portare sulla parte del disegno che volete ingrandire, e premete il pulsante. Comparirà una vista ingrandita della parte di schermo selezionata. Potete lavorarvi premendo il pulsante col cursore sul punto che volete modificare, per accendere o spegnere i singoli punti.

Quando avete terminato di elaborare il vostro titolo, oppure volete sospendere il lavoro per riprenderlo un'altra volta, SALVATELO SUL DISCO!! Selezionate l'icona DISCO, selezionate SAVE PAGINA dal menù che compare, battete un nome significativo, mettete un disco dati nel drive e battete RETURN. Il menù DISCO consente anche di caricare ed

usare nel vostro titolo delle FOTO create nel laboratorio FOTO del programma. La FOTO, come vedremo, è un'IMMAGINE già elaborata. Se scegliete questa opzione, dovrete inserire il vostro disco dati con la foto e scegliere dalla lista la foto che vi interessa. Il programma vi chiederà poi di inserire il disco immagini su cui si trova l'immagine di partenza da cui la foto è stata elaborata.

Le ultime due icone che non abbiamo ancora esaminato sono il CESTINO e l'icona MENU. Il CESTINO serve per cancellare il foglio di lavoro. Per sicurezza dovete premere due volte il pulsante, se proprio volete buttare tutto quello che avete 'pasticciato'. L'icona MENU, anch'essa da selezionare con due pressione del pulsante, vi riporta alla schermata del MENU principale del programma. Ricordate che se tornate al menù senza avere salvato il vostro lavoro, esso sarà IRRIMEDIABILMENTE PERSO.

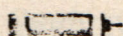
IL LABORATORIO FOTOGRAFICO

Questa sezione del programma consente di elaborare le IMMAGINI fornite col programma o di crearne di nuove in maniera del tutto analoga a quanto abbiamo descritto nella sezione dedicata ai titoli. Comunque, dal LABORATORIO FOTOGRAFICO, potete salvare il vostro lavoro per usarlo nelle altre parti del programma. Potete combinare insieme diverse IMMAGINI E FOTO, TAGLIARLE, crearne di piccole, di grandi. Per una descrizione degli strumenti e delle opzioni disponibili fate tranquillamente riferimento alla sezione precedente.

Se volete aggiungere del testo all'interno di una foto che poi sarà usato dall'ED fatelo qui, perché in fase di composizione dei PEZZI questo non sarà più possibile.

Noterete, in aggiunta alle icone già descritte, una MACCHINA FOTOGRAFICA. Questa opzione è utilizzata, una volta che avete terminato l'elaborazione grafica dell'immagine, per definire la porzione rettangolare che sarà salvata come fotografia. Selezionate quest'icona e portate il cursore nell'angolo superiore sinistro dell'area che intendete delimitare. Premete il pulsante, poi muovete il cursore verso l'angolo opposto. Quando il rettangolo che appare sullo schermo racchiude esattamente l'area che vi interessa, premete nuovamente il pulsante. Se questo 'taglio' non vi soddisfa selezionate nuovamente l'icona MACCHINA FOTOGRAFICA e ripetete l'operazione. La nuova foto sostituirà la precedente. Prima di tornare al menù ricordate di salvare la foto sul dischetto. Come base per le vostre foto potete usare sia le IMMAGINI del DISCO IMMAGINI sia le FOTO di un vostro disco dati caricati dal menù DISCO.

Icone della sezione 'LABORATORIO FOTOGRAFICO'

ICONA 'IMMAGINI'
PER CARICARE DAL DISCO IMMAGINI

ICONA 'FLIP'
PER RIBALTARE UNA IMMAGINE

ICONA 'TOOLS'
PER SCEGLIERE GLI STRUMENTI GRAFICI

ICONA 'ZOOM'
PER INGRANDIRE UN PARTICOLARE

OOPS
ICONA 'OOPS'
PER ANNULLARE L'ULTIMA OPERAZIONE

ICONA 'CESTINO'
PER CANCELLARE IL FOGLIO DI LAVORO

ICONA 'FOTO'
PER SELEZIONARE L'IMMAGINE DA SALVARE

ICONA 'FOTO'
PER SALVARE E CARICARE IL LAVORO

MENU
ICONA 'RITORNO AL MENU'

RED, IL TAVOLO DEL REDATTORE

In questa sezione del programma si creano i pezzi che vanno poi a comporre il giornale. Come abbiamo detto, a seconda del formato di carta e dell'impaginazione utilizzata, di questi pannelli ne occorrono da 6 a 10 per pagina. Contengono il testo degli articoli e le foto che li commentano. Notate che nulla vi obbliga a limitare un articolo alle dimensioni di uno di questi pannelli.

Potete scrivere articoli che si estendono per più di un pannello o che addirittura comprendono tutta la pagina. Dovete semplicemente pensare ai pannelli come a dei blocchi utilizzati per semplificare l'operazione di composizione del giornale accostando non dei moduli informi, ma dei pannelli che combaciano e si accostano con precisione. Se vi accorgete che il vostro articolo con le sue illustrazioni non sta in un solo pannello, nessun problema. Riempite il pannello su cui state lavorando, salvatelo, ripulite il foglio di lavoro 'clickando' sul CESTINO DEI RIFIUTI e continuate sul nuovo pannello.

Icone della sezione 'REDAZIONE'

FONT — ICONA 'FONT' PER ACCEDERE AI SET DI CARATTERI

ICONA 'GOMMA' PER CANCELLARE

OOPS — ICONA 'OOPS' PER ANNULLARE L'EFFETTO DELL'ULTIMA OPERAZIONE

ICONA 'CESTINO' PER CANCELLARE IL FOGLIO DI LAVORO

ICONA 'DISCO' PER CARICARE E SALVARE IL LAVORO

MENU — ICONA 'MENU' PER RITORNARE AL MENU PRINCIPALE DEL PROGRAMMA

È una buona norma incominciare la composizione del pezzo scegliendo la foto da includere e posizionandole sul pannello, questo rende più semplice impaginare il resto del testo. Le foto da usare devono essere create nel LABORATORIO FOTOGRAFICO e salvate sul DISCO DATI. Per caricarle selezionate l'icona DISCO, mettere il vostro disco dati e selezionate LOAD FOTO. Il programma può poi richiedere il DISCO IMMAGINI da cui la foto è stata elaborata. Portate la foto dove volete sul pannello e premete il pulsante per rilasciarla. Anche qui potete farne più copie, lasciarla uscendo dal foglio, riprenderla e rispostarla.

Il passo successivo è la composizione del testo. Selezionate l'icona FONT (carattere) e scegliete il tipo di carattere e lo stile che intendete usare. Notate che in uno stesso pannello potete usare solo due tipi di carattere, uno grande per i titoli, ed uno piccolo, a vostra scelta. Tornati sul pannello potete battere il testo dell'articolo. Per inserire linee vuote nel testo usate il tasto RETURN. Non usate RETURN per andare a capo al termine di una linea, il programma lo fa automaticamente. Se battete delle lettere mentre il cursore si trova sopra il testo già scritto, il nuovo testo sarà inserito senza cancellare quello esistente. Se il cursore non è sul testo, i nuovi caratteri saranno aggiunti in coda al testo esistente. Per cancellare una lettera utilizzate il tasto DELETE. Per cancellare parti cospicue di testo selezionate l'icona GOMMA. Per cancellare tutto il pannello selezionate l'icona CESTINO.

Set di caratteri disponibili al BANCO DEL REDATTORE

Serif Small

Sans Serif Small

Serif

Sans Serif

È anche possibile definire un blocco di testo per cancellarlo, trasferirlo o copiarlo in un'altra posizione. Portate il cursore sulla lettera di inizio del blocco e premete il pulsante. Portate il cursore sulla lettera di fine del blocco e premete il pulsante. Ora potete cancellare il blocco di testo premendo DELETE. Il blocco è comunque memorizzato perché possiate trasferirlo. Per copiare il blocco di testo senza cancellarlo, premete CTRL-C. Infine, per scrivere il blocco nella nuova posizione, posizionate il cursore e premete CTRL-W. Quando siete soddisfatti dell'aspetto di questo pannello o quando volete interrompere il lavoro per riprenderlo più avanti, selezionate l'icona DISCO e salvate il PEZZO su un vostro disco dati.

SEZIONE IMPAGINAZIONE, PER COMPORRE LE PAGINE DEL GIORNALE

Una volta che avete creato l'eventuale titolo ed un numero sufficiente di pannelli, potete accedere a questa sezione e iniziare la composizione di una pagina. Dovete aver deciso che formato di pagina intendete creare, e selezionarla dal menù iniziale. Potete chiedere di creare una pagina con o senza titolo, continuare il lavoro su una pagina già iniziata o tornare al menù. Chiedendo la composizione di una pagina, un secondo menù vi chiede che dimensioni di pagina intendete usare. Ricordiamo che un formato A4 corrisponde alla 'carta formato lettera' del programma. Fatte queste scelte inserite nel drive il disco con tutti i files necessari necessari alla creazione della pagina. Muovete il cursore sul PANNELLO o la zona TITOLO che desiderate assegnare e premete il pulsante.

Il programma farà scorrere nel riquadro tutti i files disponibili per riempire quella sezione della pagina, muovete il cursore verticalmente per fare scorrere la lista dei files. Quando il titolo che desiderate è nella linea evidenziata, premete il pulsante. Se avete sbagliato potete ripetere l'assegnamento di un pannello o di un titolo, fino ad ottenere il risultato desiderato. Completata la composizione della pagina selezionate SAVE. Potete salvare sullo stesso disco dati (è quanto vi raccomandiamo di fare) oppure su di un altro disco (sconsigliato). La seconda possibilità vi permetterà comunque di trasferire i files che componevano la pagina sul nuovo disco dati. Se trasferite i files su un disco non vuoto, può essere che alcuni files trasferiti abbiano lo stesso nome di files presenti sul dischetto. Potete scegliere se sostituire i files esistenti con lo stesso nome, sostituirne solo alcuni (vi verrà chiesto di volta in volta) o non sostituirli affatto.

Abbiamo detto che potete anche riprendere una pagina esistente da un disco dati ed alterarla. RICORDATEVI DI SALVARLA, prima di tornare al menù.

MODEM, LA COMUNICAZIONE TELEFONICA

Se siete tanto fortunati da avere dei collaboratori con cui dividere l'onere di creazione del giornale, ognuno con un '64 ed un MODEM, potete scambiarvi i files elaborati via telefono. L'idea è che il redattore responsabile possa ricevere il materiale elaborato dai collaboratori, visionarlo, eventualmente modificarlo e quindi mandare in stampa il tutto. Questo risulta particolarmente utile se uno solo dei collaboratori dispone di una stampante di buona qualità e si debba fare carico della stampa di tutti gli elaborati. È sempre possibile passarsi il materiale sui dischetti, ma nel caso aveste il modem e abitaste un po' distanti... tanto di guadagnato.

Per coloro che non lo sapessero, diamo qui un accenno su cosa è un MODEM e come viene usato. La parola MODEM è una sigla che sta per MODulatore/DEModulatore, ed indica un apparecchietto che permette a due computers di scambiarsi dei dati attraverso una linea telefonica. In maggioranza dei modem in circolazione vengono collegati al '64 tramite la USER PORT, vale a dire il connettore alla destra, guardando il retro della macchina; una minoranza utilizza invece il collegamento seriale IEE, lo stesso del disk drive e delle stampanti commodore.

Lo scopo di questo apparecchietto è fondamentalmente quello di prendere i dati in uscita dal computer e trasformarli in maniera da poter essere mandati sulla linea telefonica senza subire gravi distorsioni. I segnali emessi direttamente dal calcolatore hanno infatti una forma d'onda che li rende molto vulnerabili ai disturbi ed alle distorsioni dovuti alla trasmissione a lunga distanza. Ecco perché il modem emette un segnale acusti-

co, udibile dal telefono come un caratteristico fischio detto PORTANTE, che provvede poi a MODULARE in maniera da trasmettere un messaggio corrispondente ai dati del '64, che un analogo apparecchio all'altro capo della linea è in grado di interpretare.

Infatti il modem può non solo trasmettere, ma anche ricevere dati in questa forma 'acustica', provvedendo a DEMODULARE il 'fischio' in arrivo e decifrare i dati; per essere più precisi, il modem è in grado di fare le due cose contemporaneamente, senza confondere i dati in ingresso con quelli che lui stesso sta mandando. Perché due computer possano comunicare, non è necessario che abbiano entrambi lo stesso modello di modem, basta che i due apparecchi siano compatibili, cioè possano trasmettere dati con la stessa codifica.

Il primo parametro da prendere in considerazione è la VELOCITA' DI TRASMISSIONE, che viene misurata in BAUD. È comodo (anche se non correttissimo) indicare 1 BAUD come 1 bit al secondo. Un modem che lavora a 300 BAUD è quindi in grado di trasmettere 300 bit al secondo, quindi circa 10 caratteri di testo al secondo. 300 BAUD è la velocità di trasmissione più diffusa sui modem da Home Computer. Alcuni modelli reggono anche i 1200 BAUD, circa 40 caratteri al secondo, ma le linee telefoniche devono essere molto 'pulite' per reggere questa velocità. Se quindi comunicate via modem con un vostro redattore, in genere lo farete a 300 BAUD. I modem si differenziano anche per la possibilità di essere collegati direttamente ai fili del telefono, dalla possibilità di comporre automaticamente il numero telefonico, che potrete così battere alla tastiera del computer, ma tutte queste cose non sono rilevanti ai nostri fini. Se avete un modem saprete certamente già molto più di questo, se non l'avete, vi basti sapere che un modem minimo, fatto per il '64 (ne esistono svariati modelli) a 300 BAUD è tutto quello che vi serve per comunicare con il nostro programma, che si occuperà di tutti i dettagli più 'tecnici' della comunicazione.

Assumiamo che abbiate un modem con le relative istruzioni e abbiate un minimo di familiarità con i concetti ed i termini relativi alla trasmissione di dati tra computer. Questo programma vi permette di usare tutta una serie di modem. Scegliete il comando OPZIONI dal menù per vedere la lista dei modem ammessi (sono tanti, uno come il vostro dovrebbe esserci) e dire al programma che tipo di modem possedete. Selezionate la procedura PULSE per la chiamata (il sistema TOUCH TONE è usato nei telefoni americani). Usare la comunicazione via modem è semplice.

Il programma vi guiderà con messaggi appropriati attraverso tutte le operazioni necessarie. Potete CHIAMARE un corrispondente e trasmettere dei files, o RICEVERE una chiamata. In questo secondo caso provvedete di avere un disco vuoto per registrare i files in arrivo. Se vi sono già dei files sul disco e ne arrivano altri con lo stesso nome potete decidere se sostituirli o meno. Ricordate che il trasferimento di files va fatto tra due 64/128 sotto controllo del programma FARE UN GIORNALE e non di un generico programma di comunicazione. Controllate che il vostro equipaggiamento sia o.k., comunicate possibilmente di notte (altrimenti sorpresa alla prima bolletta..) e pregate di non essere su una linea SIP particolarmente disturbata (ahimè!).

LA STAMPA

Una volta che una pagina è stata composta, può essere passata in stampa. Vale quanto già detto, dovete avere o conoscere qualcuno che abbia una stampante ad aghi di qualità non disprezzabile. Riguardo alle stampanti più diffuse in Italia, sappiate che una MPS 803 farà esattamente al caso vostro. Una 801 è quasi altrettanto buona, la qualità di stampa sarà un poco più scadente, e il processo sarà un po' più lento. Una MPS 802 non va bene, a meno che non sia stata adattata e resa compatibile con le 'cugine' 801 e 803 mediante l'installazione di una EPROM sostitutiva del sistema operativo originario della stampante. Questo kit dovrebbe essere disponibile presso ogni buon dettagliante hardware specializzato in accessori, cartucce e.. trucchi vari per il '64/128.

Comunque il programma regge un vasto numero di altre stampanti più esotiche. Scegliete OPZIONI dal menù per scegliere la configurazione adatta alla vostra stampante. Il programma può fermarsi e richiedere se la vostra stampante richiede un carattere di interlinea tra una linea e l'altra. Questo dovrebbe essere specificato sul manuale della stampante. Se non siete sicuri scegliete

STANDARD, in ogni caso fate delle prove con le varie opzioni. Quando accedete a questa sezione del programma, comparirà sullo schermo un menù, dal quale potete scegliere se stampare un'intera PAGINA, ma anche solo una FOTO, un PEZZO, un TITOLO, per vedere come questi elementi si presenteranno sul lavoro finito senza arrivare alla stampa di tutto il giornale. È un'ottima idea, se avete raccolto in un disco dati tutta una serie di disegni creati da voi o dal vostro disegnatore, farne una stampa, in modo da poter rintracciare velocemente un'immagine senza dover fare passare sullo schermo mezzo disco. Fatta la vostra scelta, mettete nel Drive il DISCO DATI con i files da stampare. L'operazione di stampa non è certo molto veloce, ma se avete ben lavorato e la vostra stampante è a posto alla fine avrete una bella soddisfazione. Vi ricordiamo che è opportuno avere impaginato la vostra opera su fogli di formato 'lettera', che, come abbiamo detto, corrisponde circa a un formato standard A4. Questo vi permetterà di passare poi la pagina in riproduzione fotostatica.

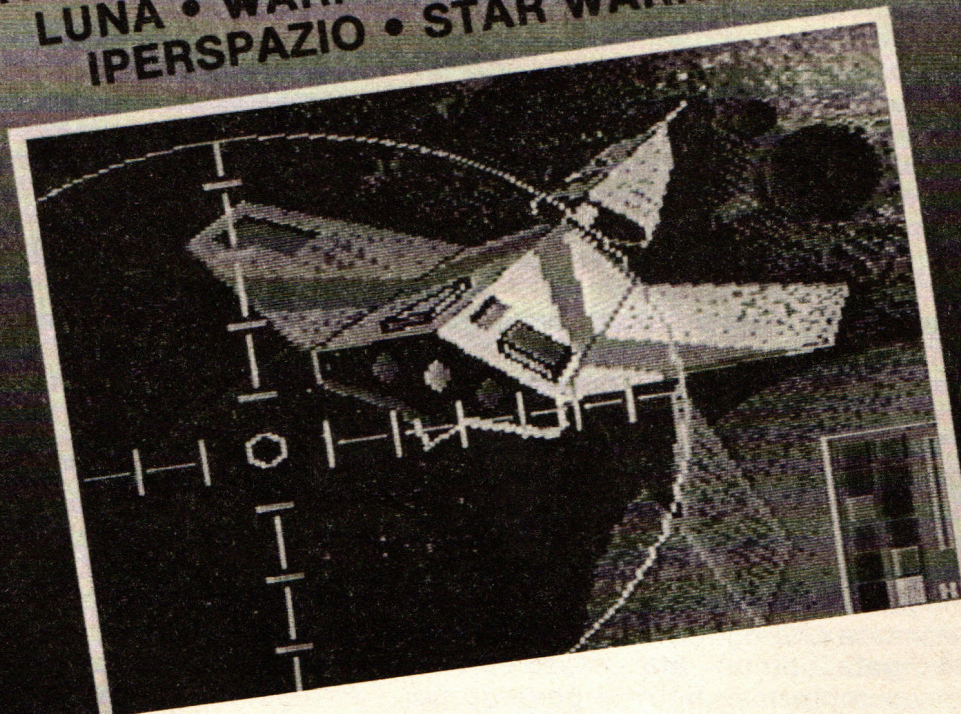
Una ulteriore idea potrebbe essere quella di provare a stampare su delle matrici da ciclostile. Attenzione, se c'è il rischio che la matrice sia troppo spessa e faccia inceppare la testina della stampante oppure il meccanismo di trascinamento della carta, evitate di compiere un simile esperimento. Questo programma incoraggia ad essere creativi, ma se intendete sperimentare tecniche nuove sul vostro hardware, ANDATECI ESTREMAMENTE CAUTI.

CONSIGLI

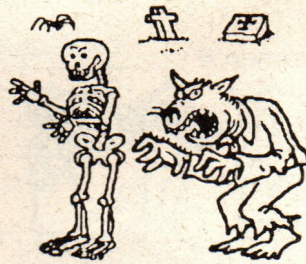
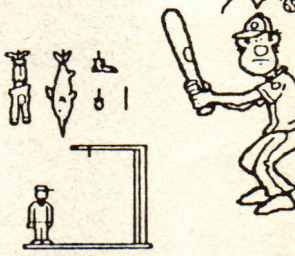
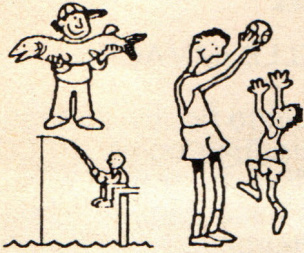
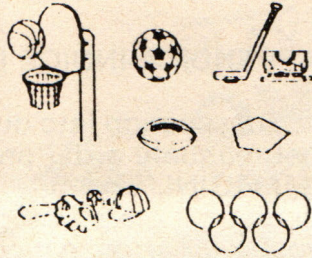
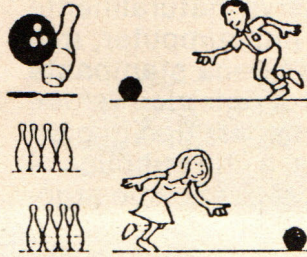
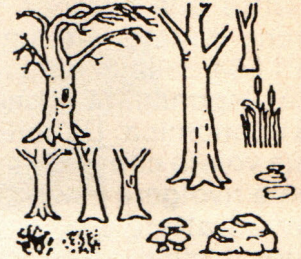
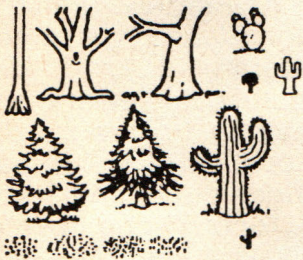
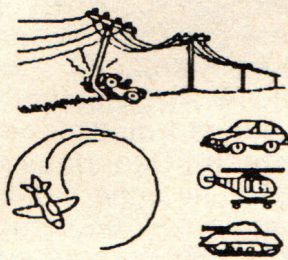
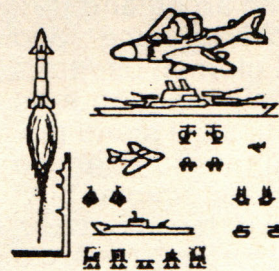
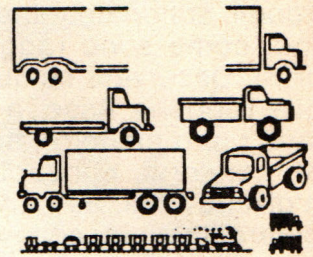
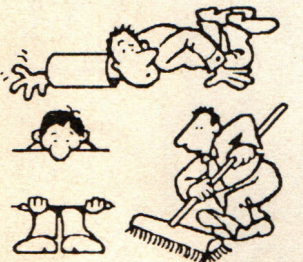
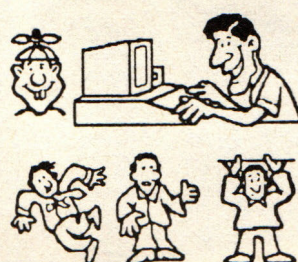
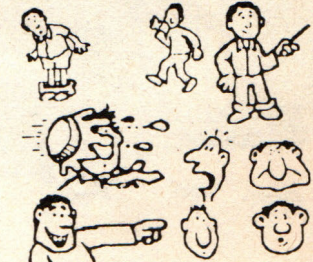
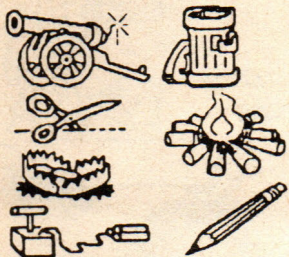
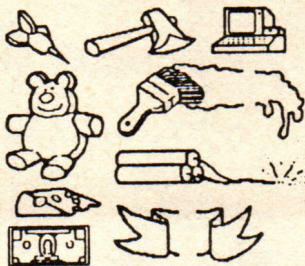
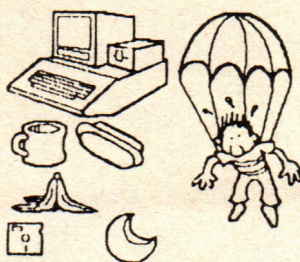
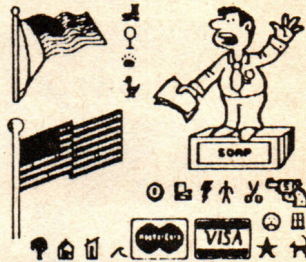
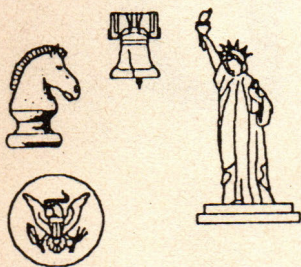
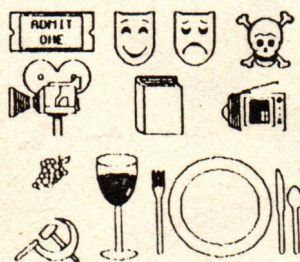
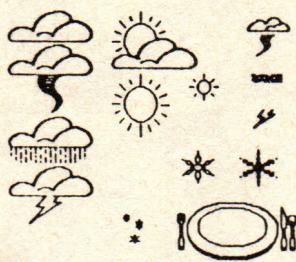
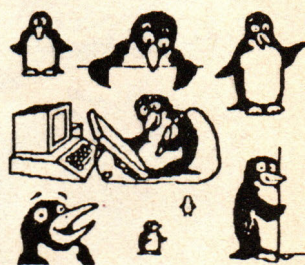
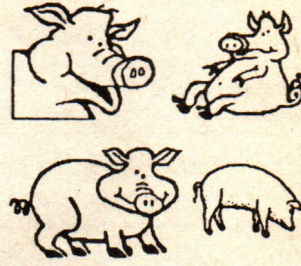
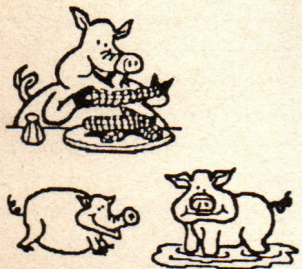
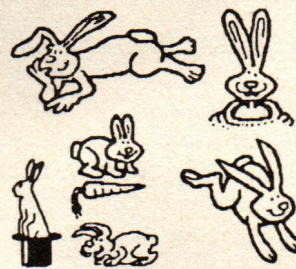
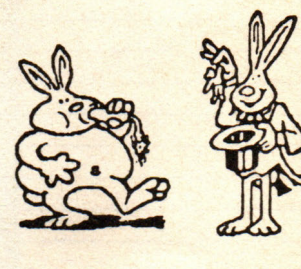
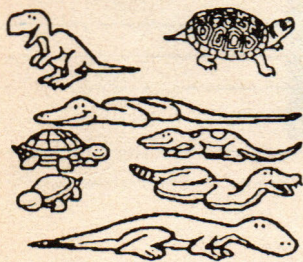
Con questo programma è possibile creare un po' di tutto.. dalla carta intestata decorata ad avvisi pubblicitari, ad un vero e proprio giornale. Diciamo che è stato espressamente progettato per rispondere alle esigenze di tutti quanti debbano divulgare qualche cosa. Pensiamo in particolare agli studenti ed ai loro giornali scolastici, ai membri di un club, di un'associazione. Quanti di noi oggi possono dire di non partecipare in qualche attività collettiva? Pensate che ogni attività richiede di essere divulgata, comunicata, estesa perché un numero sempre maggiore di persone ne possano fruire. In questi casi il nostro programma arriva puntuale, fornendo al vostro potenziale creativo lo strumento per comunicare. Ci rivolgiamo ora soprattutto a quanti tra di voi, giovani o giovanissimi, intendano fare un uso quanto più serio e 'professionalmente' giornalistico del programma. Decidete innanzitutto che genere di giornale o di pubblicazione intendete stampare. Se si tratta di un foglio pubblicitario o qualcosa del genere ve la potete cavare con un lavoro artigianale. Se vi buttate nella produzione di un vero giornale è il caso che, prima di passare alla pratica, riuniate uno staff di persone tra le quali ripartire i vari compiti.

Costruire un giornale richiede la creatività e le capacità di persone diverse, ognuna delle quali deve avere una mansione specializzata a secondo della sua cultura, delle sue attitudini, della sua competenza, e tutte insieme queste persone devono costituire un insieme affiatato ed efficiente. Per prima cosa sono necessari dei REPORTER, in grado di andare a caccia di notizie, procurando così la materia prima per gli articoli. Seguono uno o più REDATTORI, che scrivano gli articoli e si occupino delle singole sezioni o rubriche in cui il giornale sarà ripartito. Un vero giornale ha una pagina di cultura, una di cronaca, una di spettacolo.. ed ognuna di esse è gestita da una REDAZIONE.

Su una scala più piccola, dimensionata secondo le vostre esigenze, potete rifarvi ad un modello di questo stesso genere. Vi servità sicuramente almeno un CORRETTORE DI BOZZE per rimediare ai pasticci degli altri.. naturalmente deve essere una persona con 9 in italiano!! Visto che la comunicazione, anche stampata, è sempre di più immagine, vi consigliamo di trovarvi al più presto un buon DISEGNATORE, dotato di spirito e di fantasia. Vi serviranno, se volete fare le cose veramente alla grande, un buon DIRETTORE, un MANAGER, che sappia dare al giornale uno stile, insomma, che sappia curare l'edizione e coordinare il lavoro di tutti i collaboratori. Una persona, insomma, che sappia curare l'immagine della testata. In aggiunta vi potrebbe essere anche un addetto alle pubbliche relazioni, un'altra persona che si occupi della produzione, della stampa e della distribuzione e, perché no.. qualcuno che si occupi di raccogliere pubblicità da inserire nel vostro giornale. In generale, più il giornale sarà grande e più ambiziosi saranno i vostri pro-

getti, più gente, e più specialisti, saranno necessari alla sua produzione.

Oltre alle persone vi serve naturalmente anche il materiale: uno o più cumputer, magari i 64 della scuola.. una buona stampante e la disponibilità di una fotocopiatrice veloce ed economica. Definite bene che tipo di giornale volete che il vostro sia, a che pubblico si vuole rivolgere e che cosa scrivere, che argomenti trattare e con che stile trattarli per seguire il gusto dei vostri lettori. È un'ottima idea cominciare, se non lo avete ancora fatto, a leggere i giornali 'seri', non solo per vedere i risultati del totocalcio, ma per osservare come sono impaginati, che argomenti trattano, come sono raggruppati e come sono scritti. Osservate se questi giornali ospitano delle rubriche fisse, a chi si rivolgono e se siano più o meno stimolanti, se vi siano giochi, concorsi, pubblicità annunci.. È anche un'ottima idea, se siete in una scuola, farvi guidare da un insegnante di lettere alla lettura ed all'analisi dei giornali, siatene certi.. c'è molto da imparare e da mettere in pratica. Tutto questo concorrerà a rendere la vostra pubblicazione più interessante, stimolante ed intelligente. Sia che intendiate fare gli editori sul serio, sia che prendiate questa attività un po' per gioco.. BUON LAVORO!!

APPENDICE-INDICE DELLE IMMAGINI

Sul secondo lato di questo floppy, indicato nel manuale e dal programma come DISCO IMMAGINI, troverete un vasto assortimento di disegni già pronti per essere inseriti nelle vostre creazioni o modificabili da voi. Queste immagini coprono un arco di argomenti abbastanza ampio: animali, sport, uomini, donne, arti e mestieri, slogan.. Per rendere più veloce il vostro lavoro e permettervi di prendere più rapidamente confidenza con la sezione immagini del programma FARE UN GIORNALE abbiamo accluso in questa appendice i disegni che potrete trovare sul dischetto. Ogni riquadro, così come vi comparirà sullo schermo, contiene più di un personaggio o di un disegno. Ricordo che dovete portare il cursore sul disegno voluto e selezionarlo premendo il pulsante od il tasto commodore. L'immagine scelta verrà così portata sul vostro piano di lavoro, pronta per essere usata o modificata a vostro piacimento...siate creativi!!

Misc 1
Misc 2
Misc 3
Misc 4
SOAP
VISA
Misc 5
Misc 6
ADMIT ONE
Misc 7
Penguin 1
Penguin 2
People 1
People 2
Pigs 1
Pigs 2
Pigs 3
Rabbits 1
Rabbits 2
Reptile 1
Rabbits 3
Rodents 1
Rodents 2